

# MINI-CAMPAGNE – ANTARES 2

## LES PILLARDS DE BRONVAR

PAR ADAM MURTON

V2.0.11 B-1

Fragment de la Concorde Blue 519 : Lea Davidson.

Développement et Tests : Tim Bancroft, Ross Aylward, Nigel Bond, Gareth Date, Christopher Fry, Edward Harrington, Jon Harrington, Emma Murton, Simon Perkins, Ant Sharman, James Steele, Benjamin Thompson-Jones.

Relecture complémentaire : Rosemary Bancroft.

(Première publication 2019).

Traduction et Mise en Page Française : Seb Jacquet (VortexZone.com). Relecture : (en cours).

*Beyond the Gates of Antares, Beyond the Gates of Antares logo, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées de Warlord Games Ltd. Tous droits réservés. Reproduction autorisée pour un usage personnel uniquement.*

### INTRODUCTION

La mini-campagne des *Pillards de Bronvar* a remporté le premier concours de scénarios de *BtGoA* et a été mise à disposition sous forme de téléchargement PDF gratuit. L'original était très coloré, avec de nombreuses illustrations, et peut toujours être utilisé en divisant approximativement par 10 les tailles de forces recommandées. Nous fournissons ici la campagne au format *Antares 2*, avec des statistiques modifiées pour Braccus Hajonne et les niveaux de forces recommandés donnés pour chaque scénario.

Des représentations en couleur des emblèmes de Vardos Cadix et Blue 519 se trouvent sur le Nexus Antares :

<https://antaresnexus.com>.

### PRÉSENTATION

Le capitaine Braccus Hajonne et ses domas furent exilés de leur maison pour violence excessive et atteinte à la réputation de leur vard. Sans possibilité de commercer ou vendre les services de ses domas, Braccus se tourna vers le pillage des guildes de mineurs Boromites dans le système Bronvar. Les scénarios de ce supplément retracent son histoire et des conséquences qui en ont résulté sur les différents éléments du système Bronvar.

Chaque scénario de cette campagne explore un point différent des activités du domas Hajonne, de ses attaques, et des conséquences sur la Guilde Boromite Shakor et l'alliée de la Concorde, la Guilde Devareen. Les actions que les autorités du Fragment Blue 519 de la Concorde ont pris pour contrer les activités du domas sont la clé de ces événements.

Les scénarios sont destinés à être joués dans l'ordre pour les Boromites, les Freeborn et la Concorde afin d'explorer progressivement les événements menant à une confrontation finale. D'autres forces peuvent être utilisées et quelques conseils sont donnés sur la façon de les utiliser.

La clé de ces scénarios est l'utilisation de transporteurs de marchandises et de minerais que les pillards souhaitent capturer. Si vous n'avez pas de véhicules de transports, nous vous suggérons de les remplacer par des véhicules similaires de taille équivalente.

Plusieurs de ces scénarios sont plus complexes que la normale, chacun décrivant des situations particulières liées aux activités dans le système Bronvar. Assurez-vous que tous les joueurs aient lu les règles spéciales des scénarios et les conditions de victoire avant de commencer une partie.

### BRACCUS HAJONNE ET LA MAISON CADIX

Comme on peut le constater au fil des scénarios, Braccus Hajonne est un personnage haut en couleur et ... particulièrement têtue, qui n'a pas l'habitude de respecter les règles.

Nous recommandons aux joueurs de se familiariser avec l'histoire des Freeborn du *Guide de l'Univers d'Antares 2* et la liste d'armée Freeborn.

### LA CHUTE DU DOMAS HAJONNE

Le domas Hajonne avait été autrefois prééminent parmi les domas mineurs du vardos Cadix. Au fil des années, il avait acquis trois importants vaisseaux de combat/transport et se spécialisa dans l'apport de mercenaires et l'expertise militaire. L'actuel chef du domas, Lord Braccus, est un homme froid et inflexible, connu pour sa perspicacité tactique, privilégiant la guerre mobile par l'utilisation de glisseurs *Vautours* et *Rapaces*. Ses détracteurs au sein des vardos le considèrent comme impitoyable, vantard et indigne de confiance.

Braccus était très respecté par le Vard Killian, dit «l'Inconstant», et fut le chef naturel des armées de Cadix les rares fois où on le sollicita. Toutefois, à la mort du Vard Killian, son héritière – Sellendra – réorienta la maison vers le mercenariat et la philosophie militaire des Oszoni, par la constitution de ses propres régiments de barbares Mhagris. Ayant été formée par son tuteur, le Vard Bero Harran, elle renforça les liens politiques avec le Vardos Oszoni.

Les domas mineurs de Cadix, comme Teggari et Vexalin, adoptèrent cette nouvelle approche. Mais cela signifiait que les armées professionnelles, plus coûteuses, du domas Hajonne n'étaient pas en mesure de rivaliser. Les changements de pouvoir entre les domas sont souvent sanglants et c'est ce qui arriva : avec une marginalisation croissante, le Clan Hajonne fut forcé de quitter sa position dominante.

La perte d'influence et le manque de contrats obligèrent Braccus à lancer des attaques sur les colonies vulnérables des régions du Déterminat et de l'Expansion pour s'approvisionner. Bien que cela ait permis à sa petite escadre de rester opérationnelle, cette tactique l'aliéna des domas encore impliqués dans les échanges commerciaux, au point que ces derniers furent contraints de demander au Vard Sellendra de le sanctionner. Affirmant que ses attaques nuisaient à leurs clients et ruinaient la réputation de la maison, les domas marchands demandèrent que le clan Hajonne soit privé de ses droits : la motion fut déposée lors

du Grand Festin suivant, le rassemblement de tous les domas de Cadix.

Par hasard, deux NuHu isoriens furent capturés lors d'une des attaques de Braccus. Lors de leur interrogatoire, il s'avéra qu'il s'agissait de Rethe et Kyri Sau, et qu'ils s'étaient délibérément laissés capturer pour tromper le Sénatex. Rethe admit avoir planifié des expériences génétiques sur des sujets humains vivants qui furent qualifiées comme des abominations éthiques et entraîna la condamnation immédiate de l'IMTel isorien : Rethe souhaitait poursuivre ses épouvantables expériences parmi les Freeborn qui les accepteraient.

Pour Braccus, l'opportunité était tentante, bien qu'une telle alliance avec des NuHu soit interdite par les lois cadixiennes. Cette interdiction avait été mise en place il y a fort longtemps, après que des NuHu renégats avaient été impliqués dans la destruction de la colonie cadixienne de Graub, et la Maison Cadix ne souhaitait pas qu'un tel événement se répète. Cependant, Braccus était confronté à la disparition de son domas et, rejetant les lois cadixiennes, il accepta l'offre des NuHu : Rethe Sau recevrait les prisonniers des attaques du domas Hajonne pour les utiliser dans ses expériences interdites. Grâce à ces misgéniques et aux conseils technologiques de Kyri, Hajonne augmenta la fréquence de ses attaques.

Lorsque le Grand Festin de Cadix eut lieu, il n'y avait aucun représentant du domas Hajonne. En plus de la motion originale, des preuves furent présentées montrant que les pillards d'Hajonne avaient enlevé des centaines de citoyens pour alimenter les expériences génétiques de Sau. À cela s'ajoutait le refus d'Hajonne de payer la taxe des domas. Le domas Hajonne fut condamné et reçut l'ordre de livrer Braccus au conseil. Le Festin se termina sans qu'aucun des participants ne soit pleinement satisfait. Où était Braccus ? Et comment seraient-ils récompensés ?

Ce n'est que plus tard que le conseil découvrit à quel point le domas Hajonne avait rompu avec les traditions cadixiennes. Alors que le Festin était en session, Braccus Hajonne mena ses troupes et les NuHu dans une série d'attaques sur Graub et ne laissa presque aucun survivant. Pour un acte aussi abominable, le Vard Sellendra n'avait d'autre choix que de bannir le domas Hajonne de la Maison Cadix.

Anticipant une telle action, l'escadre de Braccus s'était déjà éloigné des routes traditionnelles de Cadix. Il avait les yeux sur l'Interface Concorde-Déterminat, une région de la Concorde de

**Résumé : La Maison Freeborn Cadix**

**Vard :** Sellendra Cadix.

**Domas Majeur :** Hajonne (fournisseur en mercenaires, influence déclinante), dirigé par Lord Braccus Hajonne.

**Domas Mineurs :** Teggori, Vexalin (tous deux fournisseurs de provisions barbares de Maghris, influence croissante) ; environ 12 à 15 vaisseaux provenant d'autres domas (marchands et industriels)

**Allié Principal :** Maison Oszon.

mondes relativement nouveaux où les colons auraient du mal à coordonner une défense efficace contre ses attaques. Braccus fit de ses vaisseaux d'officiels corsaires, leur accordant des « autorisations » du domas Hajonne.

Pendant plusieurs années, les trois vaisseaux du domas Hajonne attaquèrent de nombreux systèmes, dont Podresse, Tiak et d'autres du Fragment Blue 519 de la Concorde. Récemment, Hajonne se concentra sur les colonies minières isolées du système Bronvar, sa population relativement faible et sa grande richesse minérale faisant d'elles des cibles idéales.

Quelle que soit la situation juridique, les attaques de Braccus étaient considérées comme n'étant rien de plus que des attaques de pirates et de renégats. Leurs constantes offensives ne pouvaient pas rester sans réponse.

**LOCALISATION ET PRINCIPALES FACTIONS**

Cette campagne se déroule dans le système Bronvar, et plus précisément sur **Bronvar II**. Bien qu'autrefois un système minier florissant, tous les clans et guildes Boromites l'abandonnèrent, à l'exception d'une, la **Shakor**. Le système est maintenant théoriquement (ou partiellement) sous le contrôle et l'administration du Fragment **Blue 519** de la Concorde.

**BRONVAR**

Le système Bronvar est un ajout relativement récent aux mondes de la Concorde PanHumaine. Il fut découvert à la fin du 7<sup>e</sup> Âge par des vaisseaux prospecteurs Boromites à la recherche de nouvelles passerelles vers Antarès. Pendant la majeure partie du 7<sup>e</sup> Âge, il s'agissait d'un système indépendant, abritant des dizaines de clans boromites qui survivaient grâce au commerce avec les maisons Freeborn du Déterminat. Les Panhumains sont

**BRACCUS HAJONNE ET SA GARDE RAPPROCHÉE**

*Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement de la Flotte)*

**Coût : 14**

**Note :** Braccus est un commandant expérimenté, habitué aux combats. Sans être un guerrier héroïque, il possède des implants de combat et inspire une extrême loyauté aux vétérans sélectionnés pour sa garde rapprochée, possédant eux-mêmes des implants de combat et sont les panhumains les plus grands, les plus forts et les plus agressifs qu'il puisse trouver parmi les membres du domas Hajonne.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x <b>Braccus Hajonne</b> , avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Monosabre, Grenades Plasma	5	5	6	7	5(6)	9	10	Commandement, Coriace 3, Escorte, Héros, Unique
2 x Garde avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	6	5(6)	7	8	Loyauté
1 x Médi-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)

**Monosabre :** Bien que le sabre de Braccus soit principalement destiné à un usage purement d'apparat, l'avant de la lame est doté d'un tranchant en filaments monomoléculaires qui la rend efficace contre les armures autrement impénétrables de l'univers antaréen. Lorsqu'il utilise son monosabre, Braccus a 1 attaque de VI 2 au corps à corps (Attaques : 1xVI 2).

**Options d'Amélioration**

- 0-2 Gardes supplémentaires @2pts chacun
- 0-2 Drones-Armes (carabine plasma, Prc.6) @1pt chacun
- 0-1 Drone-Déflecteur @2pts
- Remplacer toutes les Carabines Plasma par des Carabines à Compression @Gratuit

**Restrictions d'Armée/Unités**

**Unique, Choix Limité**

- **Vardosi :** 0 – 1
- **Dissidente :** Aucune

arrivés des siècles plus tard et établirent leurs propres colonies dans les zones tempérées et tropicales de Bronvar II.

Sur Bronvar II, les difficultés de transport posées par les nombreuses régions montagneuses ont eu pour conséquence de limiter la croissance démographique de la planète. Aujourd'hui encore, la plupart des colonies sont éloignées les unes des autres, isolées et petites – leur taille étant limitée par les vallées étroites. La principale exception se trouve dans les plaines au nord des tropiques, où un certain nombre de grandes villes se sont établies, bien qu'elles demeurent encore petites selon les critères de l'IMTel. Ces villes abritent les principaux ports spatiaux, dont le principal se trouve près de la capitale, **Bronn City**. Malgré cette concentration localisée de population, Bronvar reste un monde faiblement occupé, où les habitants sont dispersés dans de nombreuses colonies isolées.

L'arrivée de la Concorde PanHumaine, il y a moins de vingt ans, entraîna un changement radical. La Concorde mit en place une IMTel localisée (dans les plaines, tout du moins) et un réseau transmat, l'amélioration des transports augmentant la croissance de la planète et du système dans son ensemble.

Cette nouvelle croissance attira l'attention et les attaques soutenues et continues des pirates Freeborn du domas Hajonne au cours de ces derniers mois. La petite population de Bronvar signifiait que son armée, en temps de paix, s'avérait totalement inadéquate pour faire face à des attaques constantes avec sa surface montagneuse et l'éloignement de ses colonies. Les autorités de Bronvar demandèrent une assistance militaire et un vaisseau du fragment Blue 519 de la Concorde répondit à l'appel.

#### LA GUILDE MINIÈRE DE SHAKOR

La Shakor était à l'origine une guilde nomade parcourant l'espace indépendant du Déterminat. Comme les autres guildes boromites, elle formait des campements temporaires pour exploiter un filon avant de repartir, toujours à la recherche d'un prochain objectif et de contrats plus fructueux. Elle se tient en marge de la société, traitant principalement avec des marchands Freeborn, l'essence même de la fierté boromite dans le stoïcisme et l'indépendance.

Malheureusement, le Déterminat reste un endroit dangereux et un certain nombre de chantiers n'atteignirent pas leur plein potentiel. Les droits miniers furent vendus au détriment de la guilde et les études initialement prometteuses s'avèrent trop bien trop optimistes. La vie devint difficile pour la guilde, même pour des Boromites.

Il y a environ 22 ans, la guilde Yavvelyn Bos Jeddar entendit parler d'une planète montagneuse, presque vide, qui avait beaucoup de potentiel. Au début, la Shakor craignit qu'il ne s'agisse d'une autre impasse, mais plusieurs années de croissance avaient atténué ses craintes. Habituellement, la Shakor se serait tournée vers de nouvelles opportunités plutôt que de rester sur place pendant plusieurs décennies, mais beaucoup de ses membres gardaient à l'esprit la période de vaches maigres à laquelle ils avaient échappé et la guilde resta donc sur Bronvar II.

Ce n'est qu'à l'arrivée de la Concorde que la Shakor sentit une menace planée sur son indépendance. Cela créa un schisme entre la prudence d'Yavvelyn et les préoccupations du Père des Roches Dhannick Vir Furgan concernant l'omniprésence de l'IMTel. Dhannick avertit que la Concorde et son IMTel étouffait et contraignait la Shakor par ses édits et son contrôle. De plus, il déclara ouvertement que la croissance sur Bronvar avait rendu la Shakor docile, complaisante et – insulte pour les Boromites – paresseuse en ne vivant que des miettes de la Concorde.

Jusqu'à présent, Yavvelyn avait ignoré les avertissements du Père des Roches, sans doute inquiet de revenir aux temps troublés de la guilde. Alors que les événements se déroulent sur Bronvar, la Shakor est divisée, luttant pour concilier son désir de richesse et de stabilité avec sa profonde soif d'indépendance.

#### Résumé : Les Planètes du Système Bronvar

**Bronvar I** : Chaude et inhospitalière, abrite des guildes spécialisées.

**Bronvar II** : Habitable selon les standards panhumains et qui accueille la majorité de la population. Principalement montagneuse et sujette aux tremblements de terre avec de petites plaques tectoniques. Bande tropicale étroite près de l'équateur avec de larges zones tempérées de chaque côté et des plaines relativement peuplées juste au nord des tropiques.

**Bronvar III** : Géante gazeuse, nombreux satellites.

**Bronvar IV** : Géante gazeuse, quelques lunes, un seul anneau.

**Bronvar V** : Petite, sans air, abrite des guildes spécialisées.

#### LE FRAGMENT BLUE 519 DE LA CONCORDE

Blue 519 est un fragment dissident de la Concorde PanHumaine. Ses origines remontent à l'exode du monde d'Orabor au cours du Cinquième Âge (Conflits), lorsque des réfugiés trouvèrent un passage vers le système d'Orbelg. Après l'effondrement, la porte d'Orbelg ne s'est rouverte qu'au Septième Âge, des milliers d'années plus tard.

Au cours de l'isolement du Sixième Âge, la civilisation du système d'Orbelg s'effondra, régressa, puis se reconstruit. Le système politique d'Orbelg connut une noblesse féodale dévastatrice avant de s'installer dans une démocratie pacifique avec une aristocratie et de nombreuses anciennes traditions, dominées par une famille régnante magnanime qui se tenait dans l'ombre politique. Cette paix apporta la croissance, et les habitants du système d'Orbelg prospérèrent.

Après la réouverture de la porte au 7ème Âge, les Orbelgi achetèrent aux Freeborn des technologies dérivées de l'IMTel. Cela leur permit d'améliorer leurs systèmes démocratiques, impliquant davantage les citoyens dans le processus démocratique, et les aua bien servis pendant de nombreuses années.

Malheureusement, cette société soutenue par l'IMTel fit d'eux des cibles faciles lorsque la Concorde arriva. Toute la civilisation fut rapidement engloutie, à l'exception de la noblesse, de plusieurs officiels et de centaines de citoyens célèbres.

À l'insu de la Concorde, le Palais Royal renfermait un ancien secret, un transmat supposé être d'origine Bâtitseur menant à une vaste enceinte. Dès que la Concorde imposa sa démocratie bienveillante, la noblesse se réfugia dans une stase, élaborant de vastes réserves de nanospores à partir des ressources naturelles de la caverne. Pour couvrir leur fuite, les nobles avaient laissé derrière eux des corps clonés, tous ayant apparemment été tués durant l'effondrement du palais royal lors de la défaite contre l'IMTel.

Deux cents ans plus tard, des archéologues étudiant cette catastrophe creusaient dans les ruines lorsqu'ils découvrirent l'ancien transmat menant aux cavernes secrètes. Mais avant que les archéologues ne puissent entrer dans le transmat, les Orbelgi endormis furent réveillés par leurs systèmes automatiques. Bien que prématuré, la noblesse Orbelgi n'eut d'autre choix que de sortir de leurs cavernes secrètes, et apporta avec elle ses nanospores adaptées.

La bataille entre la nanosphère des Orbelgi et celle de la Concorde provoqua le chaos pendant plusieurs jours, finissant par ne devenir qu'un grognement menaçant jusqu'à ce qu'un consensus en émerge : il n'y avait pas de vainqueur incontestable, aussi les nanospores et nanophages ennemis ont-ils fusionné pour produire une nanosphère légèrement en faveur des Orbelgi.

La nouvelle société, désormais connue sous le nom de Blue 519, n'est qu'un fragment de la Concorde parmi tant d'autres, mais avec un peu plus d'idiosyncrasies. Elle conserve une plus

grande liberté de pensée parmi ses citoyens, a un plus grand respect pour la monarchie et a rétabli un grand nombre des anciennes traditions d'Orbelg. Le roi, par exemple, est reconnu en tant que dirigeant du nouveau fragment plutôt que d'occuper la position virtuellement symbolique qu'il adoptait auparavant. Les ministres du gouvernement sont appelés «Avocats» et l'un d'entre eux, en particulier, est appelé l'Avocat de l'IMTel et est, bien sûr, un NuHu.

La Concorde ne considère généralement pas ces idiosyncrasies comme une menace. Toutefois, s'ils décidaient d'agir, Blue 519 disposerait d'une série de mesures défensives (Protocole 500) destinées à protéger son IMTel et élaborées à partir des connaissances internes que les immigrants étrangers de la Concorde leur ont transmises. Ces mesures comprennent des actions militaires, la technologie des nanophages et une nanosphère de secours dans la chambre secrète.

Depuis son découplage avec la Concorde, la noblesse de Blue 519 rechercha activement les alliés et colonies de réfugiés disparus qui étaient liés à leur passé et tenta de renouer avec eux – l'intention étant de remplacer toute nanosphère dont ils disposaient par celle de Blue 519. Ce n'est pas une mince affaire car aucune connexion à Antares ne revient jamais exactement au même point et peut même réapparaître dans une zone sous le contrôle d'une faction complètement différente. Au cours de leurs recherches, la noblesse de Blue 519 absorba ou accepta l'hommage d'un certain nombre de systèmes qui n'avaient rien à voir avec leur passé, l'un d'eux étant le système Bronvar, riche en ressources et presque vide.

# ÉPISODE 1 : BARRAGE ROUTIER

## Type : Narratif, Objectif

**Équivalent :** ~75pts chacun (NF1). Le Défenseur doit disposer d'un véhicule non armé capable de transporter du minerai en plus de ses propres unités.

*Jun regardait au loin, ses améliorations oculaires mettant en relief le col de la montagne. Broel s'agitait à côté de lui, incapable d'installer sa masse dans les rochers brûlants.*

*C'était Broel tout craché, pensa Jun. En mêlée, vous voudriez avoir sa grande carcasse à vos côtés, mais pour préparer une embuscade dans un col d'une montagne, il représentait plus une gêne. Broel grogna et son écho se mit à résonner sur les rochers tout autour de lui. Jun grimâça devant le bruit et le risque que cela attire l'attention sur eux. Il lutta contre l'envie de réprimander son compagnon. Au lieu de cela, il fixa son regard aussi loin que possible dans le défilé, au-delà du passage juste devant l'éboulement qu'ils avaient provoqué.*

*Là-bas, au loin, quelque chose changea. La brume de chaleur s'assombrit. Quelques instants plus tard, Jun aperçut un remorqueur lourd boromite franchir la crête et se diriger vers le barrage routier, poussé par ses propulseurs alors que les nids de poule et les rochers modifiaient sa trajectoire. Jun sourit ironiquement. Il doit être lourdement chargé, pensa-t-il, pour que ses amortisseurs aient autant de mal. Il cligna des yeux pour retrouver une vision normale et prit son pistolet.*

*– Ok Camarades, préparez-vous. Voici notre butin. Attendez qu'il s'arrête. Attendez, attendez... À mon signal... Attaquez !*

## Contexte

Les mineurs Boromites campent souvent au cœur des collines et des montagnes de Bronvar, une stratégie rentable mais risquée car elle les rend vulnérables aux pillards – Boromites et Freeborn. Les trajets entre les camps et le nœud transmat le plus proche peuvent emprunter des cols de montagne étroits et venteux, et contournent souvent les mesas qui font saillie dans les plaines arides. Le long de ces cols et routes, il y a un risque d'embuscade.

Les Freeborn renégats du Domas Hajonne ont pris pour cible un remorqueur lourdement chargé alors qu'il empruntait une telle route. Les pillards ont provoqué un important éboulement bloquant le passage. Lorsque le remorqueur sera forcé de s'arrêter et de modifier sa trajectoire, l'embuscade sera déclenchée.

Bien que ce scénario ait été écrit en supposant que les défenseurs soient des Boromites et les pillards des Freeborn, il peut fonctionner avec la plupart des factions. Si elle est choisie, une force Ghar devrait jouer les pillards.

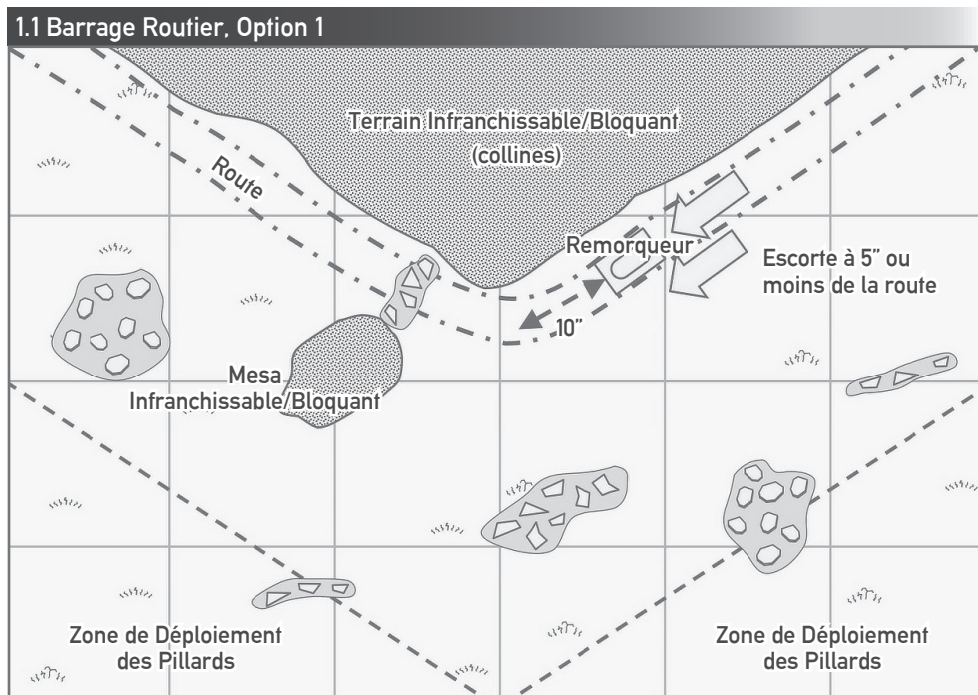
## Mise en Place

Une table de 6'x4' doit être installée avec un terrain rocheux ou montagneux. Le scénario se décline en deux variantes : la première (option 1) suppose que la route longe une mesa ou est un col de montagne, avec une partie de la table complètement impraticable et de hautes falaises empêchant un accès facile ; la seconde (option 2) suppose que les pillards ont provoqué un barrage routier où la route passe entre deux mesas ou flèches rocheuses infranchissables, mais plus petites. Les tables doivent être disposées comme indiqué sur les deux diagrammes.

Dans les deux variantes, la route doit être dégagée. L'obstacle est constitué de gros rochers offrant un bonus de couvert de Res+2. De plus, le barrage routier a été délibérément construit, il nécessite donc un test d'Ag avec une pénalité de -2 pour être franchir, même pour les unités avec suspenseurs, et limite le déplacement à 1M maximum.

Dans la première variante, le barrage routier doit se situer entre 5 et 10" du centre de la table, avec un grand élément de terrain en face des falaises. Un côté de cette zone de terrain doit être un terrain difficile et dense avec une pénalité Ag-2. Les pillards se cachent derrière les lignes en pointillés indiquées dans le *diagramme 1.1*, ci-dessous.

Dans la deuxième variante, la route va directement d'un coin à celui d'en face, mais passe par une brèche entre deux mesas ou flèches infranchissables. Les flèches et le barrage routier doivent se trouver à moins de 5" du centre de la table. Dans cette variante, les attaquants se placent derrière les lignes



diagonales sur les côtés opposés de la table (voir diagramme 1.2, au verso).

En dehors de la route, les terrains doivent être principalement Difficiles, surtout pour le remorqueur, mais ne doivent pas être Infranchissable. Les éléments de terrain à proximité de la route doivent être nombreux, de petite taille et gênants, mais ne doivent offrir un bon couvert qu'à une distance de 10" ou plus de la route.

### Déploiement

La force d'escorte doit être positionnée à au moins 10" du centre de la table, en direction du coin opposé. Le transport doit être sur la route au début de la partie. Les troupes en escorte ne doivent pas être à plus de 5" de la route. Une fois les escortes déployées, les pillards peuvent se déployer derrière les lignes diagonales, selon le scénario.

### Objectif

Le Défenseur veut faire sortir le remorqueur de la table au coin opposé à celui d'où ils partent. Les pillards veulent isoler le remorqueur et le capturer.

### Durée de la Partie

La partie dure six tours ou jusqu'à ce que les unités en escorte soient brisées, ou jusqu'à la fin d'un tour où les pillards contrôlent le remorqueur. À ce moment-là, lancez un dé pour déterminer si un tour supplémentaire est joué (voir *Jouer une Partie*).

Si le contrôle change à nouveau de camp durant le tour supplémentaire, continuez jusqu'à ce que les conditions de *Durée de la Partie* soient à nouveau remplies. Dans tous les cas, la partie ne durera pas plus de sept tours.

### Conditions de Victoire

Les unités en escorte gagnent 2PV si elles contrôlent toujours le remorqueur à la fin de la partie et +3 PV si elles font sortir le remorqueur par l'autre extrémité du col. Les pillards gagnent 3PV s'ils capturent le remorqueur et +2PV s'ils brisent la force adverse.

Voir les règles spéciales ci-contre pour les règles de capture du remorqueur.

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### Contrôle et Capture du Remorqueur

Au début de la partie, l'escorte contrôle le remorqueur. La faction qui le contrôle déplace le remorqueur comme une unité DOM2 normale.

Le remorqueur peut être capturé comme un objectif. Reportez-vous à la section *Jouer une Partie* pour le contrôle des objectifs, sauf qu'une unité contrôlant le remorqueur être en contact avec lui et qu'aucune unité de contrôle ennemie ne doit se trouver à moins de 5" du remorqueur.

De plus, si le remorqueur est armé (une variante plus difficile), il doit être vaincu lors d'un Assaut (en subissant plus de *Stress* que l'attaquant), qu'il ait échoué ou non à un *Test de Rupture*. Au lieu d'être éliminé s'il échoue à son *Test de Rupture*, le remorqueur se rend à ses attaquants, mais les dégâts sont toutefois appliqués.

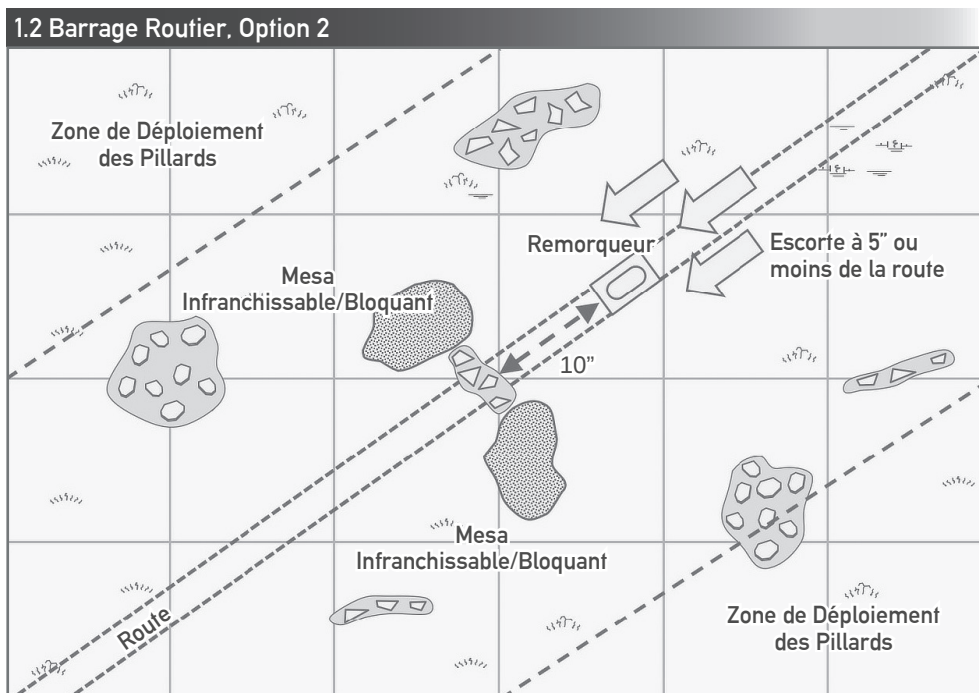
### NOTES DE CONCEPTION

Bien que les deux camps soient à égalité de points, le déploiement signifie que l'Attaquant a un avantage en termes de positionnement, et une utilisation judicieuse de munitions spéciales peut provoquer des ravages parmi les forces du remorqueur.

Toutefois, il est toujours difficile de capturer et de conserver le remorqueur, nous vous suggérons donc de changer de camp pour voir ce que cela donne de l'autre côté ! Une variante intéressante qui met vraiment la pression sur les défenseurs est de donner 25 points supplémentaires aux attaquants.

La plupart des listes prévoient un transport en NF1, mais si cela s'avère difficile, il est possible de choisir un transport approprié tel qu'un remorqueur ou transport léger comme convenu entre les joueurs.

Bien que peu probable, il est possible que le remorqueur change de mains plusieurs fois au cours de la partie, auquel cas les mêmes conditions s'appliquent : il peut s'avérer être aussi difficile de reprendre le remorqueur que de le conserver !



## ÉPISODE 2 : EMBUSCADE SUR LE TRANSMAT !

**Type : Narratif, Objectif/Récupération**

**2-3 joueurs, Asymétrique NF1/NF2. Forces désignées comme Pillards, Convoyeurs et Secours.** Points de chaque force : Pillards=200% des pts des Secours ; Convoyeurs=150% des pts des Secours.

**Exemple :** une fourchette de points valide serait : Pillards 120pts, Convoyeurs 90pts, Secours 60pts ; ou Pillards 100pts, Convoyeurs 75pts, Secours 50pts.

### Sélection des Forces

Il s'agit d'un scénario de récupération d'objets pour deux ou trois joueurs : les unités d'escorte des *Convoyeurs* (Boromites), les *Pillards* (Freeborn) et les *Secours* (Blue 519 de la Concorde). Les unités *Convoyeurs* ont l'avantage de commencer par contrôler les marchandises transportées, mais cet avantage est contrebalancé par le fait qu'ils sont initialement en infériorité numérique et qu'ils ne peuvent transporter des marchandises que jusqu'à un endroit précis.

Les forces des *Secours* et des *Convoyeurs* sont alliées dans la mesure où elles cherchent à s'entraider, mais elles n'utilisent pas les règles d'Alliance (pas de partage des dés d'ordre, par exemple). Si la partie est jouée par deux joueurs, l'un prend le contrôle des unités du remorqueur et de sauvetage, tandis que l'autre contrôle les Pillards.

### Contexte

L'une des tâches les plus risquées pour un Boromite est le transport de marchandises à traiter. Malgré leur penchant pour les trans-scanners de minerais à grande échelle, même les Boromites équipent rarement leurs mines les plus éloignées de transmats. Cela donne l'occasion aux pillards et aux voleurs de surveiller les nœuds transmat à proximité et tendre des embuscades contre les imprudents.

C'est exactement ce qu'ont fait les Freeborn renégats du domas Hajonne. Leur première action fut de lancer une sonde de sabotage contre le remorqueur lourd boromite. Une fois accrochée au véhicule, la sonde provoqua une intense impulsion électromagnétique et parasita les systèmes

Les célébrations à l'intérieur du remorqueur lourdement chargé dérangeaient le prudent Nuhr. Il ferait la fête une fois le chargement vendu et l'argent sur son compte, pas avant. Pourtant, Johl bouscula l'épaule de Nuhr dans ce qu'il pensa sans doute être une attitude joviale et Nuhr dut rectifier la trajectoire du remorqueur.

– J'ai entendu dire qu'on avait vu des Freebies dans le système. Toutes les tavernes de la ville de Bronn seront à nouveau pleines. Mais pas pour longtemps, si j'ai de la chance. Pas pour longtemps.

Nuhr l'ignore, mais son compagnon continua.

– Où vont les Freebies, vont les Esprits Huavan. Et où vont les Esprits Huavan...

– Tous les Freeborn ne sont pas des marchands, tu sais, dit Nuhr. «Certains...» et il se tut.

– Hé, Nuhr, on t'a déjà dit que tu t'inquiétais trop ? fut la réponse à laquelle il s'attendait.

Nuhr jeta un coup d'œil à la visionneuse, vérifia sa vitesse et la réduisit d'un cran. C'était frustrant d'essayer de suivre le rythme de l'escorte. Au moins, Atrech et ses lavamites sur leur plateforme suspensive progressaient bien, mais les équipes de sécurité de Johl et les équipes d'ouvriers de Darass manquaient d'enthousiasme, et donc de vitesse. Nuhr fit passer le remorqueur dans un virage et le nœud transmat apparut.

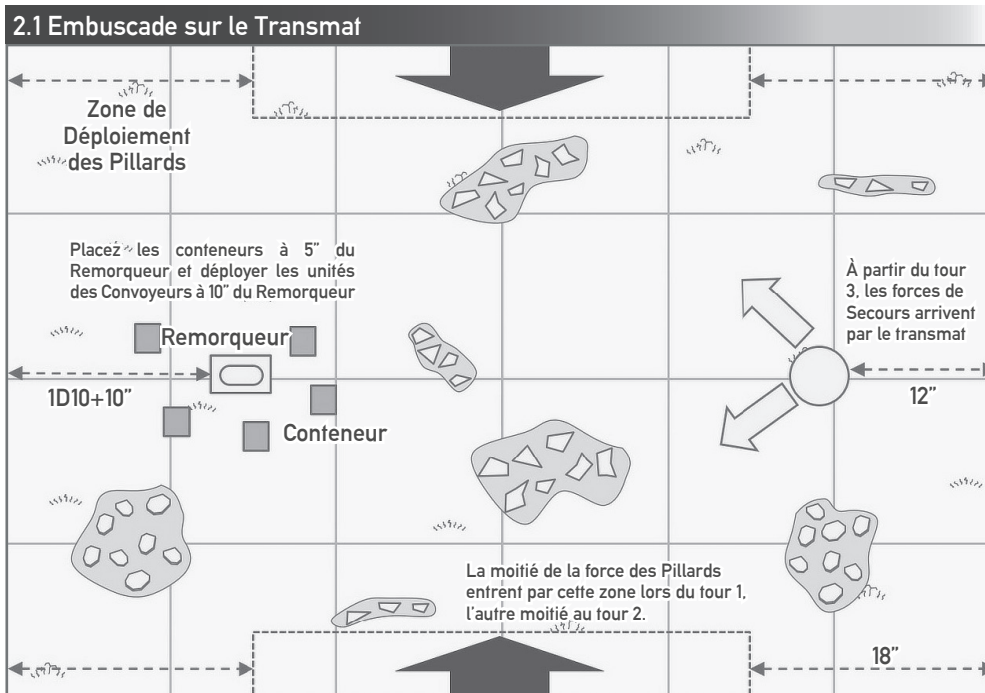
– Tu vois, Nuhr ! Tu t'inquiètes trop. On y est presque.

Nuhr n'écoutait pas. Il crut entendre un bruit, comme un cliquetis à l'arrière du remorqueur. Puis les systèmes se sont éteints et le remorqueur commença à perdre de l'altitude.

Ils n'étaient pas assez près.

électriques relativement basiques, immobilisant le remorqueur : celui-ci s'effondra au sol, à portée de vue du transmat.

Toutefois, les forces planétaires étaient déjà en état d'alerte suite à une embuscade contre une précédente cargaison. Les équipes boromites situées à l'extérieur de l'arc électromagnétique parvinrent à demander de l'aide et les renforts du Fragment Blue 519 de la Concorde étaient déjà en route.



Bien que le scénario soit centrée sur un remorqueur, celui-ci commence la partie totalement désactivé, si bien que le joueur contrôlant le remorqueur n'a pas besoin d'en payer le coût. Il s'agit en fait d'un élément de terrain et ne joue aucun autre rôle dans ce scénario.

### Mise en Place

Placez normalement le terrain, la ligne centrale sur la longueur de la table représentant une route relativement bien fréquentée vers un nœud transmat et devrait donc être dégagée et praticable. Comme les *Pillards* ont choisi cet endroit parce qu'il est propice à une embuscade, il devrait y avoir beaucoup de terrain près des bords de la table.

Après avoir mis en place le terrain, le joueur *Convoyeur* positionne un transmat à 12" du centre d'une largeur de la table, puis place le Remorqueur à d10+10" du centre de la largeur opposée de la table.

En commençant par les *Convoyeurs*, les *Convoyeurs* et *Pillards* placent à tour de rôle cinq marqueurs représentant les **conteneurs** dans un rayon de 5" autour du Remorqueur en panne (voir diagramme 2.1).

### Déploiement

Avant que le Remorqueur ne soit placé, le joueur *Pillard* assigne secrètement des unités à chaque flanc. Les unités *Pillards* peuvent arriver depuis la moitié centrale des deux longueurs de la table (c'est-à-dire à 18" des coins d'une table de 6'x4'). La moitié des **unités** *Pillards* arrivent au Tour 1 et les autres unités effectuent leur *Test d'Entrée en Jeu* habituel, à partir du Tour 2.

Une fois que le joueur *Pillard* a assigné ses unités à chaque longueur de table, les unités *Convoyeurs* sont déployées dans un rayon de 10" autour du Remorqueur en panne. Celles qui sont déployées à côté d'une cargason peuvent la ramasser («transporter»). Voir *Règles Spéciales de Scénario*.

Jusqu'à la moitié des unités des *Secours* peut entrer en jeu au **Tour 3** et l'autre moitié au **Tour 4**, et sans à avoir à effectuer de *Tests d'Entrée en Jeu*. Toutes les unités des *Secours* arrivent par le transmat avec un ordre *Run (Course)* ou *Advance (Avance)*, en mesurant leur déplacement depuis le transmat. Si le transmat est occupé, l'unité ou l'objet qui s'y trouve est transmaté hors-table jusqu'à la zone de rassemblement des *Secours* et est soit perdu et incapable de revenir s'il s'agit d'une unité, soit en sécurité s'il s'agit d'un conteneur.

### Objectif

- Les *Convoyeurs* veulent faire passer leurs précieux conteneurs par le transmat et les envoyer au marché.
- Les *Pillards* veulent s'emparer des conteneurs et les faire sortir par n'importe quel bord de table ou, au minimum, empêcher les *Convoyeurs* et les *Secours* de s'en emparer.
- Les *Secours* veulent éliminer les *Pillards*.

### Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que six tours se soient écoulés, puis lancez un dé pour déterminer si un septième tour est joué, conformément à la section *Jouer une Partie*. De plus, si à un moment donné, tous les conteneurs sont sortis de la table, la partie se termine à la fin de ce tour.

### Conditions de Victoire

La force des *Convoyeurs* reçoit 1PV pour chaque conteneur qu'elle parvient à faire sortir de la table par le transmat.

La force des *Pillards* reçoit 1PV pour chaque conteneur qu'elle parvient à faire fit sortir de la table par n'importe quel bord de la table ou ½PV pour chaque conteneur laissé au sol (c'est-à-dire non-transporté) à la fin de la partie. La force des *Pillards* reçoit également +1PV si les forces *Convoyeurs* ou *Secours* sont brisées (pas les deux), car elle bénéficie de plus de temps pour extraire les conteneurs.

La force des *Secours* reçoit 1PV pour chaque tranche de 10% de la force *Pillard* détruite ou tuée, que ce soit par elle-même ou par les *Convoyeurs*. Les *Secours* perdent également 1PV si la force des *Convoyeurs* est brisée.

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### Conteneurs de Minerais

Les conteneurs sont de lourdes caisses, renforcées par des compacteurs, contenant un mélange de compacteurs industriels et de minerais non-compressés (tout le minerai partiellement traité ne peut pas être compressé de manière fiable). Leur transport nécessite un total cumulé de For 12 et ne peut être effectué que par l'infanterie, les équipes d'armes ou les unités de commandement équivalentes, ce qui signifie généralement que deux *Boromites* ou trois autres types d'infanterie doivent être affectés à chaque conteneur. Si une unité n'a pas assez d'effectifs pour transporter un conteneur, celui-ci est immédiatement déposé au sol, à 1" de l'unité.

Les conteneurs occupent 2 places de transport, mais sont considérées comme des objectifs transportables dans la section *Jouer une Partie*. Si un transporteur est détruit alors qu'il transporte des conteneurs de minerais, chaque conteneur est placé à 3" du corps du transport, dans une direction aléatoire.

#### Transmat

Le transmat compte comme un bord de table pour l'entrée de la force de *Secours* sur la table et les *Convoyeurs* peuvent faire sortir le minerai hors de la table via le transmat. Une action *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* est nécessaire pour entrer ou sortir par le transmat, et une unité peut sortir par le transmat si une figurine entre en contact avec la plateforme du transmat durant son déplacement. Les *Pillards* ne peuvent pas utiliser le transmat mais peuvent y être perdus (voir *Déploiement*).

#### NOTES DE CONCEPTION

Les *Convoyeurs* ont beaucoup de travail à faire pour inscrire des points dans cette partie et doivent se déplacer rapidement, surtout si les *Corsaires* prennent des écumeurs de combat. De même, les *Pillards* ont beaucoup de mal à mettre la main sur les conteneurs, d'où les PV pour les caisses non-extraites de la table.

Il peut sembler que la force des *Secours* ait la tâche la plus facile, mais en pratique, les *Pillards* essaient de couvrir le transmat dès le début de la partie, peut-être même avec des ordres *Ambush (Emboscade)*, de sorte que les *Secours* devront combattre dès leur arrivée par le transmat.

## ÉPISODE 3 : EXPLOITER LA BRÛCHE

**Type :** Narratif, Objectif

**Équivalent:** 75–125pts (NF1–NF2).

### Sélection des Forces

Bien que le scénario ait été écrit en supposant que le Défenseur soit Boromite et l'Attaquant Freeborn, le scénario fonctionnera avec la plupart des factions. Si les Ghars sont utilisés, ils devraient être en Défense, car ils savent que d'autres factions pourraient vouloir l'artefact et l'utiliseront pour attirer les humains dégénérés à portée de leurs armes.

Le Défenseur peut choisir d'utiliser d'un ou deux des transports du **laager**\* en transports armés. Ces véhicules ont été intentionnellement désactivés et transformés en un obstacle immobile. Si un transport armé survit au bombardement orbital (voir ci-dessous), il peut être utilisé comme arme de défense ponctuelle. Reportez-vous aux règles spéciales du scénario pour connaître le coût en points et l'utilisation des transports armés dans un **laager**.

\* mot afrikaans issu du néerlandais «leger» signifiant «armée» ou «camp» qui représente une tactique de défense que l'on désigne par «Mur de Chariot» où plusieurs chariots étaient positionnés tout autour d'une zone à défendre.

### Contexte

La Guilde Minière de Shakor fit la découverte d'un artefact semblant être l'un des légendaires artefacts de Yu Hamnu, prédisant (ou non) l'effondrement du Nexus. Ils creusèrent autour de l'artefact mais ne furent pas capable de le déplacer, même avec des remorqueurs lourds et des masses compactrices. Cela fut considéré comme une preuve que l'objet possédait une grande puissance et donc d'une valeur encore plus grande que ce qu'ils avaient d'abord pensé. La seule décision logique fut donc de le vendre sur place.

Jusqu'à présent, les mineurs ne pouvaient rien faire d'autre qu'attendre l'arrivée des acheteurs, mais avec la publicité vient le risque. La Guildesse est loin d'être naïve et sait que des pirates Freeborn pourraient être attirés par l'artefact. Par

*Le tintement des capteurs indiqua aux mineurs qu'un vaisseau était au-dessus d'eux. Comme à son habitude, le vieux Ghinir se pencha sur ses instruments, vérifiant et revérifiant les données.*

*– Mesurez deux fois, coupez une fois, marmonnait-il pour lui-même.*

*Enfin, il leva sa tête sournoise et établit un bref contact visuel avec la Guilde.*

*– Milady, c'est un croiseur léger. Probablement Freeborn.*

*– Alors, transporte-t-il des marchands venus négocier ? Ou des pillards venus pour...*

*La guildesse se tut et se tourna vers les membres du clan qui l'entouraient.*

*– Renforcez les défenses, ordonna-t-elle. Préparons-nous à l'attaque.*

*Ghinir toussa pour attirer son attention.*

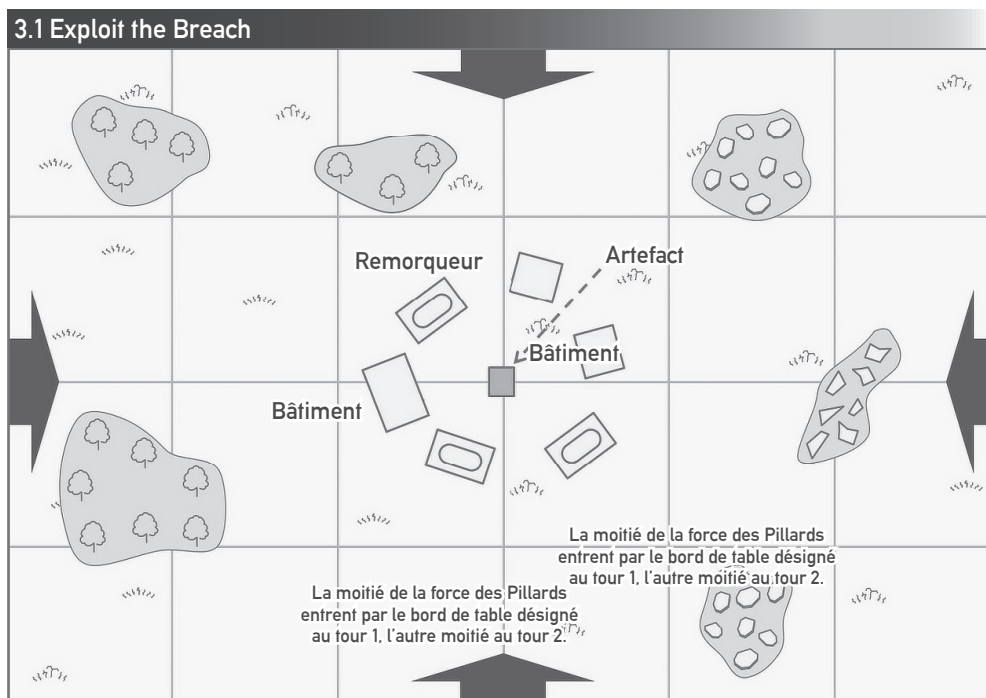
*– Milady, et s'ils nous bombardent depuis l'orbite ?*

*– Ils ne risqueront pas d'endommager l'artefact, dit-elle, c'est bien trop...*

*Ghinir ne l'entendit jamais finir sa phrase, pas par-dessus le rugissement des explosions et les flots de plasma qui déchietaient leurs peaux épaisses en une fine brume rouge.*

conséquent, elle fit déplacer les remorqueurs, les transports et les bâtiments autour de l'artefact en position défensive (le **laager**) et plaça de loyaux ouvriers et guerriers dans chacun d'eux. Tous étaient prêts à repousser les éventuels pillards.

Lorsqu'ils entendirent parler de l'artefact, la première action des pillards fut de bombarder les défenses autour du site depuis l'orbite, réduisant deux des bâtiments en ruines fumantes et provoquant une brèche. Dans ce scénario, l'Attaquant doit livrer la bataille contre le Défenseur et exploiter la brèche créée par le bombardement pour examiner l'artefact.



### Mise en Place

Placez une figurine pour représenter un objet rare inamovible au centre exact de la table. Le Défenseur place ensuite six bâtiments ou véhicules de transport autour de cet objet entre 5" et 10" de distance : jusqu'à trois d'entre eux peuvent être des véhicules de transport. Après le bombardement orbital (voir ci-dessous), seuls quatre de ces bâtiments/transports resteront intacts, donc l'emplacement de deux d'entre eux peut être indiqué à l'aide de marqueurs si vous ne possédez pas assez de terrain ou de maquettes.

Après avoir placé les **véhicules de transport**, le Défenseur déclare lesquels sont les versions armées, payées avec ses points d'armée, et indique clairement à l'attaquant lesquels le sont. Généralement, l'Attaquant choisira de détruire les véhicules de transport lors du bombardement orbital d'avant-partie (voir *Règles Spéciales*), le Défenseur doit donc considérer leur placement avec soin – mais leur placement peut aussi être utilisé pour forcer l'Attaquant à un bombardement moins optimisé !

Après avoir placé les **bâtiments**, le Défenseur doit désigner une façade de chaque bâtiment depuis laquelle les occupants peuvent tirer, les autres façades ayant été bloquées et renforcées. Chaque bâtiment doit avoir une **Valeur Structurale de 20 points** et un **Seuil de Dégâts de 5**.

Le Défenseur place ensuite six éléments de terrain de taille normale, dont au moins trois doivent être des zones de terrain de 6" de large ou plus. Ceux-ci doivent se trouver à plus de 10" des bâtiments et à au moins 5" les uns des autres. Cela peut sembler donner un champ de bataille clairsemé, mais le défenseur a eu le temps de placer ses défenses et dégager le périmètre pour répondre au mieux à ses besoins (*Voir diagramme 3.1*).

### Déploiement

Le Défenseur place tous ses figurines dans le périmètre défini par l'extérieur du *laager*. Il peut choisir de placer des unités éligibles à l'intérieur des bâtiments ou des véhicules de transports. Une fois que le Défenseur a placé ses unités, le bombardement orbital a lieu.

Après le bombardement (*voir Règles Spéciales*), l'Attaquant désigne un bord de table. Toutes ses unités entreront en jeu depuis le bord désigné, la moitié au premier tour et l'autre moitié au second tour. Comme d'habitude, celles qui arrivent au premier tour n'ont pas besoin d'effectuer de *Test d'Entrée en Jeu* pour le faire, tandis que celles qui arrivent au second tour doivent le faire.

### Objectif

L'Attaquant doit parvenir à analyser l'artefact ou le marquer avec un balise. Pour ce faire, une figurine d'infanterie, d'équipe d'armes ou de drone d'appui doit passer une activation entière en contact avec l'artefact avec un ordre *Down (À Terre)*, *Rally (Ralliement)* ou *Ambush (Embuscade)*. Le défenseur doit l'empêcher de le faire.

### Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que six tours se soient écoulés, puis on lance un dé pour déterminer si un septième tour est joué, comme indiqué dans la section *Jouer une Partie*. En outre, si l'analyse est terminée avant la fin du temps imparti, la partie se termine immédiatement.

### Conditions de Victoire

L'Attaquant obtient la victoire et 5PV en réussissant à analyser l'artefact comme indiqué ci-dessus. Tout autre résultat est une victoire pour le Défenseur (et 5PV pour lui – si vous comptabiliser les points de victoire).

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### Bombardement Orbital

Pour le bombardement, l'Attaquant désigne deux bâtiments ou véhicules de transport de son choix au sein du *laager*. Ceux-ci peuvent être adjacents et peuvent être les transports armés du défenseur. Le Défenseur réagit alors au bombardement et peut déplacer n'importe quelle unité en dehors des véhicules de transport du *laager* jusqu'à une distance de 2M. Aucun dé d'ordre n'est tiré ou utilisé. Courir sous un bombardement orbital est *Stressant*, même pour les solides mineurs Boromites, et toute unité qui se déplace de plus de 1M commence la partie avec un *Stress*.

L'Attaquant remplace maintenant les deux bâtiments ou véhicules de transports désignés par des cratères. Toute figurine qui ne sort pas du cratère subit une touche de VI 5, ce qui signifie qu'une escouade peut subir plusieurs touches.

Les véhicules de transports dans le *laager* ont déjà été désactivés avant le début du bombardement et ne peuvent donc pas s'échapper comme les autres unités : ils sont immobiles.

### Transports armés dans le Laager

Le Défenseur a la possibilité de déclarer un ou deux des véhicules de transports dans le *laager* comme étant armés, mais immobilisés, dans le cadre de sa sélection d'unités. Ces transports armés coûtent 5pts pour un transport Res 11 de base, et 8pts pour un transport Res 13 : dans les deux cas, le véhicule de transport dispose d'une seule arme parmi celles qui lui sont disponibles au NF1, même s'il pourrait normalement être équipé de deux.

Si les véhicules de transports ne sont pas visés par le bombardement, ils peuvent être utilisés comme systèmes d'arme de défense immobiles, avec un seul dé d'ordre. Ce sont toujours des véhicules de transport, avec toutes les statistiques d'un véhicule de transport standard de leur type, mais n'ont qu'un seul dé d'ordre, subissant des dégâts et sont traités comme des véhicules de transports normaux, mais sont immobiles et ne peuvent pas avoir leur mobilité réparée au cours de la partie.

Il s'agit d'une partie inversée du centre vers l'extérieur, avec un camp qui tente de tuer ses adversaires et de capturer le convoi et sa cargaison, et des adversaires qui ont le choix entre fuir, rester pour se défendre ou un mélange des deux.

## ÉPISODE 4 : L'APPÂT

### Type : Narratif, Objectif

**Équivalent :** ~50–85pts chacun (NF1) ; le Défenseur n'a qu'une seule force ; l'Attaquant peut être une alliance (et possiblement joué par deux joueurs) en utilisant les règles des Alliances.

### Sélection des Forces

En plus de la sélection normale, les deux forces disposent d'un véhicule ou drone de transport à peu près comparable en points. Pour la Concorde, le transport devrait être un T7, tandis que les *Pillards* devraient utiliser une variante du T7 ou un autre type de transport. Dans le cas des Ghars, ce transport pourrait être une unité de galopeurs de transport (similaire aux galopeurs ravitailleurs). Le transport peut être armé – l'Attaquant et le Défenseur savent qu'un transport non-armé est peu probable avec tous ces attaques en ce moment !

La base du scénario désigne les *Pillards* – un mélange de Boromites et de Freeborn – comme l'Attaquant et la Concorde comme le Défenseur, mais pourrait fonctionner avec la plupart des autres factions. Les forces sélectionnées doivent pouvoir s'allier nominalement les unes aux autres. Par exemple, les Isoriens et la Concorde ne se laisseraient pas s'approcher assez près les uns des autres pour tendre une embuscade !

### Contexte

Les attaques dans le système Bronvar ont coûté cher à certaines guildes. Les Boromites de la Guilde Shakor ont perdu des marchandises de grande valeur et n'ont pas grand-chose à présenter après des mois d'exploitation minière et d'importants investissements. D'autres guildes sont également en difficulté, certaines ayant même jeté leur dévolu sur les pillards.

D'autres associations et guildes prospèrent : celle de Devareen n'a pas encore été touchée et bénéficie d'un avantage commercial substantiel. Elle bénéficie de l'influence du Blue 519 et peuvent utiliser des transports de la Concorde et même des troupes du C3 pour escorter leurs marchandises durement gagnées.

Sur les moniteurs du C3T7, deux «inconnus» se sont transformés en signatures de véhicules reconnaissables et des images sont apparues sur l'écran supérieur. Deux transporteurs sont apparus sur la piste de montagne adjacente.

Hari poussa un soupir de soulagement.

– Excellent !

A côté de lui, Darn, qui surveillait le côté droit du drone de transport, se retourna pour voir ce qui avait provoqué cette exclamation.

– On dirait qu'on a un convoi.

Si loin dans le désert avec des pirates à l'affût, la compagnie représentait une sécurité.

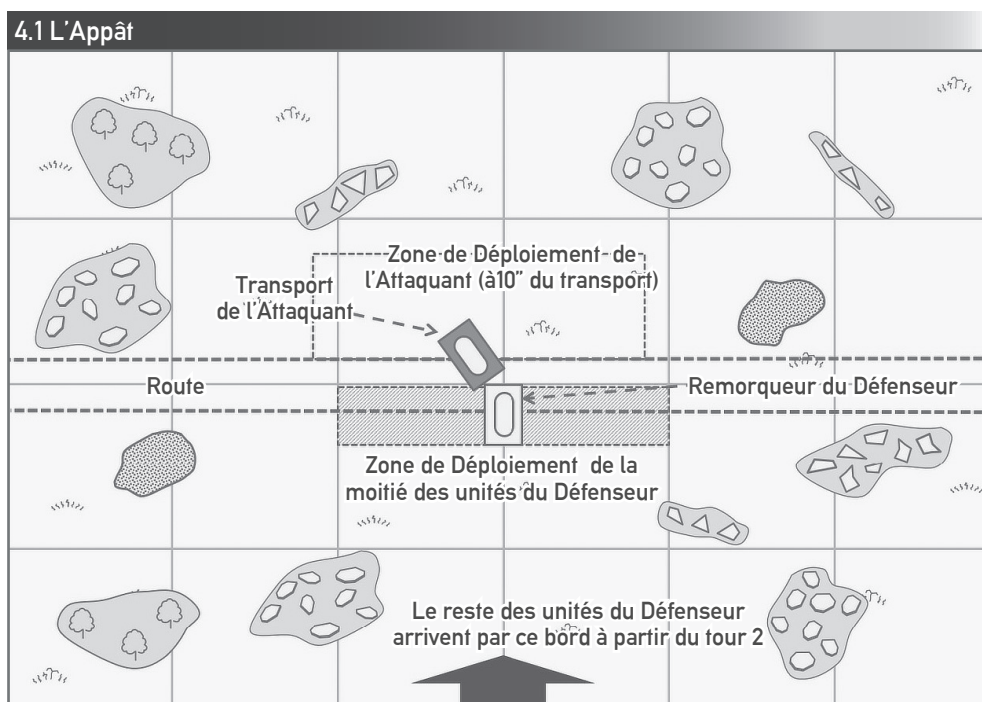
Hari aurait peut-être dû se douter que quelque chose n'allait pas quand les deux transporteurs se sont séparés. L'un a ralenti et l'autre a accéléré, laissant le transport C3 se glisser entre eux. Hari était certainement inquiet lorsque ses capteurs ont signalé l'utilisation d'un dispositif anti-satellite à un coup et qu'un faisceau de lumière a été projeté vers le haut.

Mais c'était trop tard. Le premier transporteur s'est retourné, se balançant brusquement sur ses suspenseurs jusqu'à ce qu'il soit à angle droit avec la voie.

Peut-être qu'à ce moment-là, le T7 aurait dû passer à travers et continuer sa route, mais ses protocoles de sécurité l'ont amené à s'arrêter de manière parfaitement contrôlée à un micro-yen du côté du transporteur.

Puis le drone a fait une brusque secousse, le second transporteur l'a percuté et l'a coincé entre les deux. Les pirates sortaient déjà des soutes des transporteurs et des rochers qui les entouraient, armes au poing.

Les pillards d'Hajonne furent forcés de devenir plus audacieux. Il formula un plan pour attaquer la Guilde Devareen, là où elle sera la plus isolée, en provoquant des brèches dans l'appui orbital par la destruction des satellites de surveillance. Contre



les expéditions soutenues de la Concorde, cependant, un tel plan ne peut fonctionner que s'il ne reste pas aucun témoin vivant pour faire un rapport à l'IMTel. Toutes les troupes d'escorte de la Concorde doivent mourir.

Ce qu'ils n'avaient pas pris en compte, c'est que la Blue 519 de la Concorde s'avérait bien plus maline. Ses escortes et transports initiaux étaient, en effet, pour la plupart occupés, mais elle possédait également d'unités d'appui à l'arrière, prêts à venir défendre rapidement l'appât et à punir les pillards.

Malheureusement, il y avait un peu plus de pillards que prévu initialement...

### Mise en Place

La table doit être disposée comme un terrain relativement ouvert se frayant un chemin à travers une région sauvage montagneuse. Les joueurs placent les éléments de terrain à tour de rôle, conformément aux règles de terrain standard, mais doivent laisser un passage libre d'au moins 5" de large entre le centre et chaque largeur de table. Un cercle de 10" de diamètre au centre de la table doit être dégagé afin que les véhicules puissent être placés (voir *diagramme 4.1*).

### Déploiement

Le déploiement dans ce scénario est inversé par rapport aux autres scénarios car les deux camps se déploient au centre de la table. Les véhicules doivent être placés dans la zone dégagée au centre de la table et en contact, comme s'ils avaient été impliqués dans une collision.

Le Défenseur se déploie en premier. Jusqu'à la moitié de sa force, sans compter le transport, peut être constituée d'escortes. Une escorte doit être placée à l'intérieur d'une zone rectangulaire s'étendant jusqu'à 10" de chaque côté de leur transport accidenté et délimitée par une ligne imaginaire s'étendant latéralement depuis l'avant et l'arrière du véhicule. S'il n'est pas possible que toutes les unités du Défenseur puissent se trouver dans cette zone, placez-les aussi près que possible des véhicules à l'intérieur de ces lignes et vers l'arrière (voir *diagramme 4.1*).

Les unités de l'Attaquant qui ne sont pas dans leur véhicule doivent être déployés à moins de 10" de leur propre véhicule, mais pas à plus de 2" de toute unité en défense et pas «derrière» les défenseurs. Là encore, s'il n'est pas possible de placer tous les unités de l'Attaquant dans cette zone, placez-les aussi près que possible des véhicules, mais à plus de 2" des unités du Défenseur et, là encore, pas plus loin vers l'avant que 2" des unités du Défenseur. Si vous utilisez des Ghars, les galopeurs de transport de l'Attaquant doivent tous être en contact avec les galopeurs de transport du Défenseur.

Le reste des unités du Défenseur arrive au tour 2 depuis leur propre bord de table. Elles n'ont pas besoin d'effectuer de *Test d'Entrée en Jeu* pour arriver car elles sont préparées à une telle embuscade et se hâtent pour soutenir leurs amis bloqués !

### Objectif

Les attaquants doivent tuer tous les défenseurs.

Les défenseurs doivent s'échapper avec le transport par l'une des largeurs de la table.

### Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que six tours se soient écoulés, puis on lance un dé pour déterminer si un septième tour est joué, conformément à la section *Jouer une Partie*. En outre, si le transport du défenseur sort de la table ou si toutes les unités de l'Attaquant sont tuées avant la fin du temps imparti, la partie se termine à la fin de ce tour. Le fait d'être *brisé* n'a aucun effet sur la durée de la partie.

### Conditions de Victoire

Les deux camps gagnent 2PV pour avoir *brisé* leur adversaire.

L'Attaquant gagne +3PV s'il détruit tous les unités du Défenseur, sinon +½PV pour chaque élément de cargaison qu'il contrôle à la fin de la partie.

Le Défenseur gagne +3 PV s'il parvient à sortir le transport cible par une largeur de table, ou +½PV pour avoir sorti chaque élément de cargaison par une largeur de table.

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### Véhicules Percutés

Pour simuler les effets d'une collision, les deux véhicules impliqués dans la collision commencent la partie avec 4 *Stress* et un dé d'ordre *Down (À Terre)*. Le véhicule de l'Attaquant peut transporter des troupes ; celles-ci peuvent débarquer normalement. Le véhicule du Défenseur est lourdement chargé et ne peut contenir aucune unité.

Tout véhicule peut être capturé s'il :

- devient immobilisé et sans arme en utilisant les règles de *Contrôle des Objectifs* dans *Jouer une Partie* ; ou
- s'il perd un assaut.

Les dés d'un véhicule capturé sont remplacés par ceux de son nouveau propriétaire.

Si le transport de cargaison est détruit, cinq éléments de cargaison sont placés dans une direction aléatoire à 3" du véhicule. Ceux-ci peuvent être ramassés et transportés, ou chargés dans un autre véhicule comme dans le *Scénario 2*.

### Déterminer l'Initiative

Grâce à leur fourberie et au passage soudain du statut d'allié à celui d'ennemi, l'Attaquant a le dessus sur le Défenseur. Pour représenter cela, au début de la partie, le premier dé du sac d'ordre ne doit pas être choisi au hasard – il s'agira obligatoirement d'un dé de l'Attaquant.

## ÉPISODE 5 : LE DERNIER COMBAT DE BRACCUS HAJONNE

**Type : Narratif, Objectif**

**Partie à Trois, Asymétrique : ~75–85pts Défenseur (NF1); 100–125pts (NF2) Attaquant en Alliance**, en répartissant aussi équitablement que possible les alliés qui opèrent selon les règles «Alliés et Ennemis» ou «Alliance Tendue» (voir «Jouer une Partie»).

### Sélection des Forces

Les défenseurs sont des pillards composés de pirates Freeborn fidèles à Hajonne ; les attaquants sont les troupes du fragment Blue 519 de la Concorde soutenues par les combattants des clans Boromites. Ce scénario fonctionne bien si deux joueurs jouent les Attaquants, l'un prenant les forces Blue 519 et l'autre les Boromites.

Le Défenseur doit prendre une figurine de commandant qui sera la cible des Attaquants. Si plus d'un commandant est présent, alors la cible est la figurine la plus chère, sinon le Défenseur peut désigner la cible. La cible reçoit une arme de poing gratuite si elle n'en possède pas.

À une exception près, ni les Attaquants ni le Défenseur ne peuvent prendre de grands véhicules, d'armes lourdes, de grandes bêtes ou de figurines de mastodonte, mais peuvent prendre n'importe quelle infanterie ou cavalerie – la route à travers les passages sinueux s'avère tout simplement trop tortueuse pour que de tels véhicules puissent y circuler.

Le Défenseur peut payer et inclure un seul transport – le véhicule dans lequel Braccus qui s'est enfui dans les tunnels.

*Le vaisseau des pillards avait été gravement endommagé lors d'une bataille juste à l'intérieur de l'orbite de Bronvar III, mais Braccus Hajonne s'était échappé, couvrant sa fuite avec une série d'explosions matière/antimatière et des générateurs de gravitons. On pensait que le vaisseau se cachait quelque part dans le système, mais les vaisseaux de reconnaissance de Blue 519 n'avaient rien trouvé.*

*Tout se résuma à un seul choix judicieux de la part de la cellule du renseignement de Blue 519 : il n'y avait pas eu un satellite pour observer le transport utilisé comme appât, mais deux. Le second était éteint en mode furtif et n'a été activé qu'à la fin des combats – un double appât, en effet.*

*Le satellite avait suivi le vaisseau endommagé jusqu'à sa cachette dans les régions sauvages de Bronvar. Cependant, à la grande surprise des forces de sécurité, il n'y avait pas de cachette, pas de vaisseau et pas de rendez-vous. Des sondes furent envoyées et découvrirent un vaste surplomb cachant une caverne creusée profondément dans les montagnes. C'est depuis cette caverne qu'Hajonne et ses pillards opéraient.*

*En temps de guerre, la solution aurait été de détruire la montagne. Mais il s'agissait d'une zone à peine cartographiée, truffée de mines, où travaillent et vivent de nombreux mineurs et civils innocents. De plus, les pillards ont récupéré assez de matériel pour réparer les dommages subis par leur vaisseau – il ne faudrait pas longtemps avant que les pièces de rechange soient fabriquées et qu'ils s'échappent dans les régions désolées du système Bronvar et retraversent la porte.*

*Le conseil de Bronvar et de Blue 519 n'avaient pas de choix : ils devaient envoyer des troupes et employer la manière radicale, sous terre. Inutile de dire que les Devareen et Shakor étaient impatients d'aider et que leurs ouvriers boromites se sont portés volontaires.*

\*\*\*

*Le sol trembla, projetant le capitaine pirate Braccus Hajonne contre les sangles de son transport.*

*– Tremblement de terre, monsieur. Pas d'incendie, dit un de ses gardes du corps.*

*– Mais...*

*Les écrans des capteurs du transport avait enregistré un événement sismique et, quelques instants plus tard, le garde du corps soupira.*

*– Ce n'est pas bon, monsieur.*

*L'affichage de la cabine changea et montra le tunnel par lequel ils s'étaient échappés : celui-ci s'effondrait, des roches et des débris s'écrasant sur le sol, et la poussière projetée dans l'obscurité.*

*– Nous n'allons pas retourner par là, monsieur.*

*– Aucune importance, dit Braccus. C'est l'unique tunnel qui peut supporter un véhicule, d'une façon. On peut s'frayer un chemin à pied. Il réfléchit un instant.*

*– Envoyez les ingénieurs pour dégager le passage, s'ils le peuvent.*

*– Oui, monsieur, répondit le garde du corps. Il commença à transmettre les ordres et à réassigner les responsabilités parmi leur maigre force.*

*Le transport s'arrêta brusquement – sans doute endommagé par les combats ou le tremblement de terre – et Braccus en sortit, son garde du corps près de lui. Les cavernes résonnaient du bruit des combats, du sifflement des décharges de plasma et des gémissements des mourants. Il s'autorisa un sourire narquois et sauta sur un affleurement où il prit une pose héroïque, destinée à attirer l'attention, et s'adressa aux troupes qui l'entouraient.*

*Il y en avait peu qui restaient, pitoyablement peu.*

*– Ils ont des armures hyperluminiques, les gars, alors rappelez-vous d'eux, dans l'blanc des yeux. La Concorde n'est pas adaptée pour s'battre dans des grottes. On doit juste foncer le plus loin possible et leur tomber d'ssus dès qu'ils pass'ront leur tronche. On fait ça et on peut encore gagner, les gars.*

*Il y eut une acclamation irrégulière de ses compagnons pirates. La plupart des membres de son équipage étaient trop habitués aux fanfaronnades de leur capitaine pour être vraiment convaincus, mais il y avait assez de vérité dans ses paroles pour en convaincre certains.*

*Le poing de Braccus se resserra autour de son monosabre alors que les sons se rapprochaient et que des ombres se formaient dans le tunnel voisin. Il y eut une explosion à sa droite et il jura en réalisant que sa voie d'évacuation secrète avait été découverte et bloquée.*

*– Allez les gars !, grogna-t-il et ses hommes se précipitèrent à ses côtés.*

*Pendant un instant, ils ont cru qu'ils pouvaient le faire, qu'ils pouvaient encore gagner.*

*Puis des ombres sont apparues, des silhouettes lourdes à la peau tachetée et à la démarche lourde. Ce n'était pas la Concorde, mais des Boromites qui ouvraient la voie. Le Capitaine Braccus savait alors que ce serait son dernier combat.*

*Il se jura de mourir glorieusement.*

### Contexte

Les pillards et les pirates dirigés par Braccus Hajonne ont été coincés dans leur base souterraine de Bronvar et des troupes de Blue 519 ont été envoyées dans le système de tunnels pour trouver et éliminer Hajonne. Certaines des équipes sont appuyées par des Boromites revanchards qui sont des membres de la famille et de la Guilde des victimes de l'attaque. L'IMTel a calculé que s'ils exécutent le capitaine, il y a une probabilité de huit cinq trois quantum que ses forces se rendent.

L'IMTel ne se trompe jamais.

C'est un scénario de traque au combat rapproché entre les pillards et les forces de sécurité. Les Attaquants ont poussé le Défenseur au plus profond du système de tunnels, capturé leur vaisseau, et Braccus Hajonne et ses pillards sont désormais acculés. Ils se battront jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que les Attaquants soient forcés de battre en retraite.

### Mise en Place

La zone de déploiement du Défenseur se situe à 10" du bord de leur longueur de table et à 10" de chaque largeur de table. La longueur de table des Attaquants devrait avoir trois contreforts de 8" à 10" faisant saillie sur la table à des distances à peu près égales. Ceux-ci représentent les tunnels et passages par lesquels les Attaquants ont pénétrés dans la dernière caverne. Aucun contrefort ou tunnel ne peut être positionné à moins de 12" du bord de table des Attaquants ou dans la zone de déploiement du Défenseur (voir diagramme 5.1).

Il y a deux façons de mettre en place la table :

- La première consiste concevoir un système de tunnels en commun accord, avec des passages étroits et des cavités parfois plus larges mais pas isolées et toujours accessibles pour de l'infanterie volumineuse (c-à-d. avec des espaces de 3" de large et plus).
- La seconde méthode consiste à utiliser le système de mise en place des grottes comme présenté ci-dessous. Les obstacles peuvent être placés n'importe où, même dans la zone de déploiement du Défenseur, peut-être sous forme de défenses préparées à la hâte ou de caisses de minerais et d'équipement minier abandonnés.

### Déploiement

Tous les unités du Défenseur doivent être positionnées à moins de 10" de leur bord de table et à plus de 10" des deux bords courts. Les défenseurs peuvent être déployés à l'intérieur du transport s'ils ont payé les points requis pour celui-ci dans le cadre de leur force. Sinon, le transport est considéré comme détruit (ou peut-être l'un des obstacles !).

Les Attaquants arrivent par la longueur de table opposée. Jusqu'à la moitié des unités (arrondir au supérieur) peuvent arriver sans *Test d'Entrée* au premier tour. Les forces restantes doivent effectuer un *Test d'Entrée en Jeu* au second tour, comme d'habitude.

### Objectif

Les Attaquants doivent éliminer le commandant désigné comme cible (Braccus Hajonne) et, de toute évidence, le Défenseur cherche à éviter cela.

### Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que six tours se soient écoulés, puis on lance un dé pour déterminer si un septième tour est joué (voir *Jouer une Partie*).

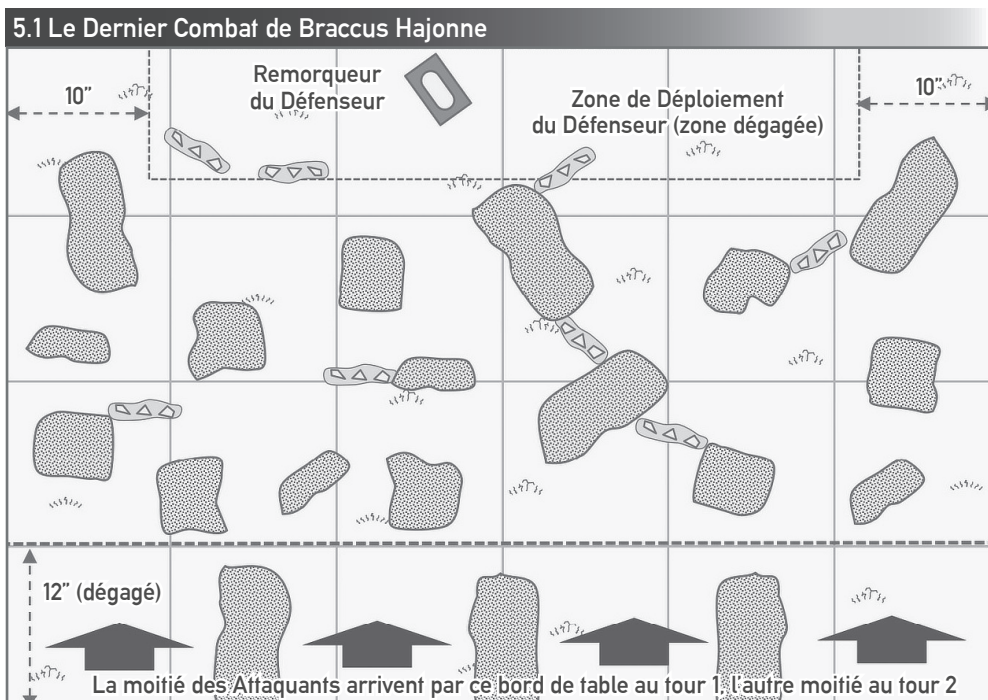
La partie se termine également dès que le commandant désigné comme cible est éliminé.

Si les Attaquants sont *brisés* à la fin d'un tour, un tour supplémentaire est joué et ce n'est qu'alors que la partie se termine.

### Conditions de Victoire

Les Attaquants gagnent si le commandant désigné comme cible est tué ou retiré de la table comme perte.

Le Défenseur gagne si ce n'est pas le cas, car les Attaquants battent en retraite afin de faire venir des renforts. Malheureusement pour eux, l'équipage d'Hajonne à l'extérieur sera parvenu à dégager le tunnel précédemment effondré et il parviendra à s'échapper.



## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### Tunnels

Les tirs en Cloche (CL) ne sont pas autorisés.

Le Défenseur ne peut pas quitter la table car il n'y a que des murs de roche derrière eux. Ils n'ont pas d'autre choix que de se battre.

Pour créer le système de grottes, vous pouvez réutiliser les élément de décors conçus pour le scénario 6 de *BtGoA v1*, «Le Fragment Cryseis» : «Le Labyrinthe du Locus».

Les éléments de terrain créés en mousse ou en carton, doivent avoir les dimensions suivantes :

- 4 de 5" × 10"
- 8 de 5" × 5"
- 4 de 5" × 2,5"

Chaque élément de terrain représente de la roche épaisse, infranchissable et bloquant les LdV. Les dimensions peuvent varier légèrement et les formes peuvent être irrégulières si vous le souhaitez, tant qu'elles sont à peu près équivalentes aux dimensions indiquées. Un élément placé sur la table de jeu représente un mur de roche solide que les combattants ne peuvent traverser ou voir à travers. Les espaces laissés autour de ces roches deviennent les véritables cavernes et tunnels qui définissent le champ de bataille.

Après avoir placé les roches qui dépassent du bord de l'attaquant, les roches restantes peuvent être placées à 12" du bord de la table de l'attaquant et en dehors de la zone de déploiement du défenseur. En commençant par le défenseur, chaque camp (attaquant et défenseur) choisit et place une roche à tour de rôle. Les roches ne peuvent pas être placées à moins de 3" d'une roche déjà placée sur la table. Les roches peuvent être placées dans l'orientation que vous souhaitez et il peut être nécessaire de les placer à des angles obliques pour se conformer aux règles de positionnement.

Une fois que toutes les roches ont été placées, ou qu'il est impossible d'en placer d'autres, chaque camp continue et peut placer jusqu'à quatre longueurs simples d'obstacle de 2 à 4". Les obstacles peuvent être des affleurements rocheux, des enchevêtrements de machines en ruine ou des caisses abandonnées. Ils sont placés un par un là où le joueur le souhaite, à condition qu'il y ait de la place pour que les figurines puissent se placer en position défensive derrière eux.

### NOTES DE CONCEPTION

Comme Braccus l'a lui-même compris, la Concorde peut avoir du mal dans ce scénario car leurs armures fonctionnent mieux à distance, donc l'alliance Concorde-Boromite s'avère particulièrement efficace. D'autres combinaisons intégrant des forces douées au corps-à-corps avec des factions douées au combat à distance peuvent aussi s'avérer efficaces.